Мутации

Во время создания персонажа выбери одну мутацию. Мутации считаются за барахло, однако они *имплантированы* и являются естественным дополнением твоего тела. Ты можешь получить постоянную дополнительную мутацию за развитие или временную при помощи **спонтанной мутации**.

○ **Вампирские клыки** (*урон 1, имплантируемый, накладываемый, исцели урон 1*). У тебя есть клыки. Ты пьёшь человеческую кровь. Это твоё личное дело.

○ **Выброс токсичных спор** (*имплантируемый, вплотную/рукопашный, область, шок*). Когда тебе угрожает опасность, ты распыляешь вокруг себя облако токсичных спор, которые скапливаются в порах твоего тела. Ты, конечно же, к токсину невосприимчив.

○ **Гнездовье трутней** (*живой, бесконечный, дистанционный, телепатия на расстоянии*). Твое тело стало домом для нескольких маленьких летающих трутней. Выглядишь ты чудовищно, но трутни готовы платить по счетам, а вблизи могут общаться с тобой при помощи телепатии.

○ **Паучий яд** (*урон 1, имплантируемый, ядовитый*). Ты выделяешь яд. Ты можешь смазать им любое оружие, и в этом случае оно получает метку *+ядовитый*.

○ **Чешуя рептилии** (*броня 1, имплантируемый, ценный*). Твоя кожа считается за броню. Ты можешь носить и дополнительную броню. Однако твою шкурку по достоинству оценят браконьеры и каннибалы. Тебя предупредили.

○ **Чудовищные когти** (*урон 3, имплантируемый, рукопашный, выдвижной*). Когда когти втянуты, об их наличии говорят лишь небольшие бугорки на твоих руках. Но стоит тебе их обнажить, как начинается всё веселье.

○ **Чутьё собаки** (*имплантируемый, +1 во время слежки*). У тебя сверхъестественное обоняние. Ты можешь выследить человека или предмет, отследить эмоции. Получи +1 к броскам во время слежки.

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер — это обычная цена за *роль подопытного кролика, неделю выступлений в цирке уродцев, неделю работы в качестве стража ворот, месяц отсутствия в пределах поселения*.

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскоши и приятной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* ***ценными*** *или* ***хай-тек****; ремонт* ***хай-тек*** *снаряжения у* ***технаря****; неделю найма* ***чертовки*** *или* ***стрелка*** *в качестве охраны; годовую дань* ***вожаку****; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

ГРОТЕСК

Они сравнивают апокалипсис с проклятьем. Жалуются, что катастрофа отняла у них Золотой век. Твердят, что апокалипсис был уготован им одним мстительным божком.

Они продолжают спорить об апокалипсисе, хотя ты стоишь прямо *перед ними*.

буклет персонажа для игры

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

от Эвери Макдальдно

©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Метки барахла

Выдвижной (*ограничение*): по желанию или по приказу снаряжение мгновенно появляется из некоего тайного места (например, из рукава куртки или плоти).

Имплантируемый (*ограничение*): вещь навсегда «вживляется» в кожу, тело или мозг.

Исцеление урона N (*механика*): Используя снаряжение, ты исцеляешь урон N (*урон 1, урон 2 и т.д.*) цели.

Кровавый (*знак*): он *громкий* (см). Кроме того, он может попасть по всем людям в области, но может и промахнуться по всем; и оставляет после себя море крови, а также изуродованные вещи, кишки и кости, блевотину, дерьмо, прочее содержимое тел или другие малоприятные вещи, соответствующие ситуации.

Накладываемый (*ограничение*): требует прямого контакта и времени для использования. Цель должна идти на это добровольно или её надо зафиксировать.

Телепатия на расстоянии (*ограничение, знак*): на указанном расстоянии ты можешь общаться с устройством или существом силой мысли. Связь примитивна и не передает нюансов, но относительно надежна.

Ядовитый (*механика*): Когда ты получаешь урон от яда, отметь его как «Яд». Урон от яда не может быть излечен без соответствующего противоядия. Ты страдаешь от отравления, симптомы которого определяет МЦ.



ГРОТЕСК: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего **гротеска**, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Блэйксли, Выюрок, Ланди, Вестон, Юнко, Гаррет, Риа, Салия.

Кронштейн, Пасть, Поясница, Лимфа, Рёбра, Урожай, Тычинка, Ехидна, Понибой, Объект

Внешность

Пол: непонятный, андрогин, двуполый или трансгендер.

Одежда: фетиш; разномастная; разномастная, плюс рабочая; вычурный доспех; просторные одеяния.

Глаза: голодные, одинокие, притягательные, неморгающие, без век или фасеточные.

Лицо: строгое, тревожное, волевое, жуликоватое, нечеловеческое, покорёженное.

Тело: угловатое, полное, массивное, изогнутое, влажное, крепкое

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1, Жёстко +1, Пылко –2, Умно +1, Странно +2
- Круто –1 Жёстко +1 Пылко =0 Умно +1 Странно +2
- Круто –1 Жёстко +2 Пылко -1 Умно =0 Странно +2
- Круто –1 Жёстко =0 Пылко -1 Умно +2 Странно +2

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Выбери также два хода гротеска.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход выбери один или оба:

- Одного из них тошнит при одной мысли о тебе. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них болезненно увлечен тобой. Скажи этому игроку история +2.

Всем остальным скажи история =0. Ты избегаешь внимания общества.

В ходы других выбери 1 или оба:

- Один из них чист и незапятнан, достоин твоего поклонения и страсти. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.
- Один из них такой же, как и ты — отвратителеный и неуравновешенный. Какое бы число он ни назвал, прибавь 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.

Со всеми остальными ты держишь ухо востро и следишь за ними. Какое бы число они тебе ни назвали, прибавь 1.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 1 мутацию;
- 1 маленькое, практичное оружие;
- Всякую всячину ценой 1 бартер.

Маленькое, практичное оружие:

- Револьвер 38-ого калибра (*урон 2, ближний, перезарядка, громкий*);
- 9-мм пистолет (*урон 2, ближний, громкий*);
- Большой нож (*урон 2, рукопашный*);
- Обрез (*урон 3, ближний, перезарядка, кровавый*);
- Шокер (*шок, рукопашный, перезарядка*).

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-й, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя —

Внешность

Характеристики

Круто — *действовать под огнём* — ○ подчёркнуто

Жёстко — *угрожать насилием; взять силой* — ○ подчёркнуто

Пылко — *соблазнить или манипулировать* — ○ подчёркнуто

Умно — *оценить ситуацию; оценить человека* — ○ подчёркнуто

Странно — *открыть свой разум* — ○ подчёркнуто

История

помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, вы оба отмечаете опыт. Твой партнер страдает от *+болезни* и *+осуждения*, пока не отмоется.

Урон

счётчик



○ стабилен

○ разбит (круто –1)
○ покалечен (жёстко –1)
○ изуродован (пылко –1)
○ сломлен (умно –1)

Развитие

опыт ○○○○⊚ >>*развитие*

__ получи +1 жёстко (макс. жестко + 2)
__ получи +1 пылко (макс. пылко + 2)
__ получи +1 умно (макс. умно +3)
__ получи новый ход гротеска
__ получи новый ход гротеска
__ получи новую мутацию
__ получи последователей (опиши) и ***процветание***
__ получи банду (опиши) и ***вожак стаи***
__ получи новый ход из другого буклета
__ получи новый ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода

Ходы гротеска

○ ***Ферма спор:*** вся растущая на тебе фигня вполне съедобна. Каждую неделю ты производишь пищу ценой 1 бартер. Потребитель получает *шок* и +1 к следующему броску.

○ ***Спонтанная мутация:*** в начале встречи действуй ⚁⚄+странно. На 10+ получи 2 шанса, на 7-9 – 1 шанс. Потрать шансы 1-к-1, чтобы получить доступ к отсутствующей у тебя мутации (для выполнения одной задачи или одного действия в бою). При провале МЦ расскажет тебе, как изменилось твоё тело.

○ ***Быстрая адаптация:*** когда ты *действуешь под огнём*, действуй ⚁⚄+странно, а не ⚁⚄+круто.

○ ***На волне с неестественным:*** когда ты оцениваешь творение природы (живое, органическое создание), действуй ⚁⚄+умно. На 10+ получи 3 шанса. На 7–9 получи 2. Взаимодействуя с ним, трать шансы 1-к-1, чтобы задать МЦ вопросы:

- *Как он стал таким?*
- *Чего он жаждет?*
- *Чем он опасен для меня?*
- *Существуют ли такие же, как он?*
- *Как я могу его убить?*

○ ***Третий глаз:*** ты получаешь доступ к *погружению*. Твоя антенна находится внутри тебя. Если ты погрузился в мировой вихрь с целью установить контакт с кем-то связанным с ним — считай, у тебя есть время и возможность физической близости с ним.

○ ***Аморальное поведение:*** когда ты атакуешь без видимой причины и предупреждения, прибавь 1 к урону. Если ты атакуешь со спины или из укрытия, нанесенный урон считается бронебойным (бб).

○ ***Боязнь людей:*** когда тебя преследует толпа или банда, учти ⚁⚄+размер банды (1 за малую, 2 за среднюю, 3 за большую, 4 за поселение). На 10+ ты получаешь +1 к следующему действию. На 7–9 получи +1 к следующему действию, но только если ты собрался бежать или прятаться.

Другие ходы

Снаряжение